

Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Philological Sciences. Vol. 3 (91)

*Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка.
Філологічні науки. Вип. 3 (91)*



*Zhytomyr Ivan Franko State University Journal.
Philological Sciences. Vol. 3 (91)*

*Вісник Житомирського державного
університету імені Івана Франка.
Філологічні науки. Вип. 3 (91)*

ISSN (Print): 2663-7642

ISSN (Online): 2707-4463

УДК 82.091-312.9

DOI 10.35433/philology.3 (91).2019.44-52

ВІДТВОРЕННЯ КЛАСИЧНОГО СЮЖЕТУ ЗАСОБАМИ ФЕНТЕЗІ ДОБИ ПОСТМОДЕРНІЗМУ: ІНТЕРМЕДІАЛЬНИЙ КОНТЕКСТ

Є. О. Канчура*

У статті представлено порівняльний аналіз двох творів фентезі доби постмодернізму, які містять переспів комедії В. Шекспіра "Сон літньої ночі", – графічного роману Н. Геймана "Сендмен. Пісочний чоловік" (Том 3, "Країна снів", 1990) і роману Т. Пратчетта "Пани та пані" (1992). Метою розвідки є компаративний розгляд прикладів втілення класичного сюжету в полі взаємодії художніх практик засобами поетики літератури фентезі (як суто вербальними, так і інтермедіальними).

Проведене зіставлення дає змогу простежити розвиток мотиву повернення ельфів, зміну рецепції названого мотиву в контексті еволюції образу "чарівного народу" як носіїв ілюзій та довести наявність опосередкованого творчого діалогу митців.

У процесі розвідки виявлено ознаки наступності ідей та образів, які походять як із комедії Шекспіра, так і з тексту-посередника – циклу казок Редьярда Кіплінга "Пак з пагорбів". Визначено зв'язок використання інтертекстуальних прийомів з ідейними домінантами названих творів. Виокремлено елементи дистанційної дискусії двох авторів: потрактування образу чарівного народу загалом та образу Пака (архетип трікстера) зокрема, а також роль ілюзії та її носіїв у житті людини.

Обґрунтовано висновки про особливості реалізації сюжету повернення ельфів у графічному романі та в прозовому творі: форма коміксу дає змогу поєднати покадрове візуальне відтворення подій та мову художнього літературного твору, натомість роман – почути авторські коментарі щодо вчинків персонажів, переглянути їхні ролі в розвитку сюжету.

Підкреслено, що в графічному романі Геймана форма коміксу зумовлює специфіку читачького сприйняття завдяки підсиленню вербальних образів візуальними, взаємодії таких образів, а також особливої структурованості тексту. Доведено, що Пратчетт, відтворюючи основну композицію й окремі елементи п'єси Шекспіра, переосмислює роль чарівного народу, спираючись на первинні фольклорні уявлення та на ідею про згубну силу влади ілюзії, що є основою паразитичного світу ельфів.

* кандидат філологічних наук,
доцент кафедри теоретичної
та прикладної лінгвістики
(Державний університет "Житомирська Політехніка")
ivha89@gmail.com
ORCID: 0000-0003-1232-1920

Дослідження дає підстави зробити висновок про функціонування сюжету, що виник завдяки казкам Кіплінга: інсценізація "Сну літньої ночі" як спосіб повернути зниклий "чарівний народ" реалізується в британській літературі по-різному та з різною метою, зокрема за часів постмодернізму цей сюжет слугує для подальшого переосмислення ролі ілюзії в житті людини.

Оскільки з цитованих творів українською видано лише два томи "Сендмена", усі інші цитати надано в перекладі автора статті.

Стаття є доповненою й допрацьованою версією доповіді, виголошеної на VI Симпозіумі ІЛ НАН України "Література в колі медій: інтермедійне поле художніх практик, рецептивні стратегії, синтез мистецтв" у 2013 році.

Ключові слова: фентезі доби постмодернізму, примусовий наратив, графічний роман, інтертекстуальність, інтермедіальність, фольклорні мотиви, Редьярд Кіплінг, Террі Пратчетт, Ніл Гейман, Вільям Шекспір.

RE-PLAYING OF THE CLASSICAL PLOT IN POSTMODERN FANTASY: THE INTERMEDIAL CONTEXT

Ye. O. Kanchura

*The article presents a comparative analysis of two fantasy works of the late 20th century based on Shakespeare's *Midsummer Night's Dream*: Neil Gaiman's *Sandman* # 19 (book 3, *Dream Country*, 1990) and Terry Pratchett's *Lords and Ladies* (1992). The research aims to conduct a comparative analysis of the embodiment of a classical plot in the field of artistic practices interaction by means of fantasy literature (purely verbal as well as intermedial ones).*

The comparison makes it possible to trace the development of the returning elves motif, regarding the change of its reception in the context of the evolution of these folk characters' image as those who project the illusions and to indicate the presence of a remote creative dialogue between the writers.

*The study allowed to identify the elements of the continuity of the ideas and images, and to determine the link between the intertextual techniques and the ideological dominants of the works under investigation. The elements of the remote discussion of two authors include the interpretation of the image of the faerie folk with a particular focus on the image of Puck (the *Prickster* archetype), as well as the role of illusion and its hosts in human life.*

The implementation of the plot of returning elves in the graphic novel and in the prose work is marked by the following peculiarities: while the comic book form allows to combine time-lapse visual representation of the events with the language of the literary work, the novel allows the author to make comments on the characters' actions and to review their roles in the plot's development.

The article emphasizes that in Neil Gaiman's graphic novel the form of the comic book determines the reader's perception due to amplification of the verbal images by the visual ones and their interaction with the structure of the text. Terry Pratchett is proven to be rethinking the role of the faerie folk by reproducing the composition and elements of Shakespeare's comedy on the background of the original folklore belief and the destructive power of the illusions as the basis of the parasitic world of elves.

*The study concludes that the plot of *Midsummer Night's Dream* performance as a means of the invitation of the exiled faerie folk, which, in British literature, has been presented in different ways and for different purposes, now, in postmodern time, serves for the deeper rethinking of the role of illusion in human life.*

*As, from all the works cited, only two volumes of *Sandman* have been translated into Ukrainian, all the other quotations are given in the translation made by the author of the article.*

The article presents an updated and refined version of the report delivered at the VI Symposium of the Institute of Literature, NAS of Ukraine "Literature in the Media Area: the Intermedial Field of the Art Practices, Receptive Strategies, Synthesis of Art" in May, 2013.

Key words: postmodern fantasy, coercive narrative, graphic novel, intertextuality, intermediality, Terry Pratchett, Neil Gaiman, William Shakespeare.

Постановка наукової проблеми.

Туга англіїців за зниклими ельфами давно відома. Ще героїня Ш. Бронте журилася з приводу того, що чоловічки в зеленому залишили Англію назавжди. Кінець XIX та початок XX сторіч відзначилися не лише творами лорда Дансені, У. Сйтса чи Р. Кіплінга, а й, користуючись сучасною термінологією, масштабним проектом за участю фей із Коттінглі, який породив низку мистецьких творів – від літератури до кінематографу, тобто можна сказати, що повернути ельфів прагнули (або все ще прагнуть?) як відомі митці, так і пересічні громадяни Старої Доброї Англії. Один із дієвих засобів повернення "дивного народу" описано в циклі казок Р. Кіплінга "Пак з пагорбів" [17] (Puck of Pook's Hill, 1906) – варто лише відтворити уривки зі "Сну літньої ночі" Шекспіра в потрібному місці (біля кільця з вертикально поставлених каменів) та в потрібний час (напередодні літнього сонцестояння). Засіб настільки простий та надійний, що він, увійшовши до свідомості читачів зі сторінок дитячої книжки, посів там почесне місце наративного шаблону, здатного, на думку майстрів доби постмодернізму, здійснювати вплив на матеріальну реальність.

Поняття *примусового наративу* (*coercive narrative*), застосоване Ф. Мендлесон [18: 47], є одним із визначальних для поезики фентезі сучасної доби. Воно передбачає відтворення певного перебігу подій, зумовленого наративними шаблонами. Так вибудовується наративний ланцюг: вистава про ельфів у ніч сонцестояння – повернення ельфів у світ людей – наслідки такого повернення.

Ідея Кіплінга відображена у творах двох сучасних англійських письменників, які з'явилися майже одночасно, – графічному романі Н. Геймана "Сендмен: Країна снів.

Частина 3 – Сон літньої ночі" (The Sandman, 19, 1990) [12] та романі-фентезі Т. Пратчетта "Пани та пані" (Lords and Ladies, 1992) [19]. Переосмислення романтично-ігрового сюжету, що виник на початку XX ст., у його останньому десятиріччі, вочевидь, не є випадковим збігом обставин. Гейман та Пратчетт на той час перебували в постійному діалозі, адже в 1990 році вони закінчили спільний роман "Добрі передвісники" (Good Omens, 1990). Шекспірівський претекст також був у центрі уваги митців: у 1988 році Пратчетт пише роман "Віщі сестри" (Wyrd Sisters, 1988), наповнений алюзіями на "Макбета" та "Гамлета", у 1990 році Гейман вводить Шекспіра як персонажа коміксу про володаря снів, Пісочного чоловіка (спочатку це друга книга "Сендмена" – "Ляльковий дім"; розділ "Люди доброї удачі" (The Sandman, 13, The Doll's House: Men of Good Fortune) [13], у тому ж році Шекспір стає головним персонажем розділу "Сон літньої ночі" третьої книги "Сендмен: Країна Снів". 1992 рік – поява роману "Пани та пані" Пратчетта, заснованого на "Сні літньої ночі". У 1996 році, в завершенні графічного роману, частині № 75, "Пробудження: Буря" [15], головним героєм знову постає Шекспір. Ця своєрідна дискусія двох авторів фентезі – об'єкт цієї розвідки, мета якої – простежити розвиток мотиву повернення ельфів та зіставити засоби втілення сюжету шекспірівської комедії у творах фентезі доби постмодернізму.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Використання шекспірівського претексту у творах масової культури, зокрема у фентезі, відзначають багато дослідників. Зокрема, О. Пронкевич [6] розглядає випадки маніпулювання шекспірівськими цитатами, а О. Тихомирова [7] наводить приклади "полеміки" авторів фентезі з Шекспіром. С. Браун [11] аналізує

згадані твори в контексті ролі поета й поезії, магічного та пророчого потенціалу митця, як він утілюється в масовій культурі. Дослідження творчості обох письменників неможливе без ґрунтовних робіт, присвячених аналізу шекспірівського претексту. Варто назвати аналіз реалізації сюжету "Сну літньої ночі" у творі Геймана К. Ланкарстера[16], чи роботи В. Еббота [9], або Д. Андерсен[10], у яких розглянуто систему інтертекстуальності творів Пратчетта.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми, яким присвячено статтю. Попри наявність потужних робіт, присвячених втіленню сюжету Шекспіра в творах масової культури, спроби аналізу дистанційного діалогу Пратчетта й Геймана щодо "Сну літньої ночі" досі здійснено не було.

Формулювання мети та завдань статті. У праці ставиться завдання порівняти реалізацію сюжету комедії в романі та в коміксі, простежити засоби, за допомогою яких здійснюється ця реалізація, виявити елементи наступності ідей та образів і, нарешті, визначити зв'язок використання інтертекстуальних прийомів з ідейними домінантами названих творів.

Виклад основного матеріалу дослідження з обґрунтуванням отриманих наукових результатів. Поза сумнівом, і комікс, і роман завдячують своїми сюжетами не лише комедії Шекспіра, але й циклу казок Кіплінґа про Пака з пагорбів, що створює напластування алюзійного матеріалу та відтворює два претексти в одній сюжетній схемі. У коміксі трупа Шекспіра грає виставу "Сну літньої ночі" на кургані Венделя перед королівським подружжям ельфів та їхнім почтом. Шекспір виконує обіцянку, яку дав володареві снів: його п'єса написана задля збереження живої пам'яті про чарівний народ, а ельфи виходять із пагорбів, щоб

побачити п'єсу. У романі Пратчетта несвідомий вибір місця (біля кільця з каменів) та часу виконання п'єси столичного драматурга (з театру "Дискум", аналогу "Глобуса") групою ремісників відкриває замкнений портал у світ ельфів, що спричиняє вторгнення цього народу до простору Діску.

Зв'язок творів Геймана та Пратчетта з казками Кіплінґа не обмежується лише алюзією. Пак Кіплінґа зберігає риси фольклорного образу духа-бешкетника, жартівника-трікстера, такого, яким його зобразив Шекспір, та при цьому він є хранителем пам'яті землі Англії, він вчить дітей розуміти сутність її живої історії, допомагає їм установити зв'язок між землею та людиною. Як неодноразово зазначено в попередніх дослідженнях автора статті, тема зв'язку людини та землі є однією з провідних у романах ланкрського підциклу романів Пратчетта про Дискосвіт [5]. Вочевидь, ідеї Кіплінґа знайшли продовження в розвитку цієї теми Пратчеттом. Гейман, зі свого боку, окрім зав'язки, запозичує в Кіплінґа його ідею, що єдиною чарівною істотою, яка лишилася на землі Англії, є саме Пак, дух-трікстер, дещо відмінний від народу ельфів загалом. Отже, образ Пака привносить у твори сучасних письменників дві теми: зв'язку людини й землі та збереження "нелегальної" присутності духів у матеріальній реальності сучасної Англії. При цьому письменники розвивають обидві теми, як буде показано далі, у форматі дискусії з першоджерелом.

Розглянемо реалізацію теми повернення ельфів у Геймана та Пратчетта. Численні часопросторові та сюжетні перегуки створюють, як уже було сказано, ефект дистанційного діалогу письменників. Тому передусім варто визначити елементи дискусії: потрактування образу чарівного народу загалом та

образу Пака зокрема, а також роль ілюзії та її носіїв у житті людини.

Для Геймана ельфи – первісне населення Британських островів. Як стверджує Сендмен, курган Венделя був театром ще до приходу людей на цю землю. Проте під час подій, що розгортаються, ельфи покидають землю – "Гайя вже не рада нам так, як колись" [2: 79; дослівно: "не хоче їх бачити", 14: 23]. Водночас Володар Снів, якого ельфи називають "Творцем форм" (дослівний переклад імені "Морфей"), зазначає: "Ви питали мене, чому я запросив вас сюди, на цю розвагу. Я ... під час мого перебування на Землі феїри пропонували мені чимало забавок і розваг. Тепер ви віддалилися у власні землі. А я хочу віддячити вам за втіху. І понад те, Вони вас не забудуть. Це було важливо для мене: щоб смертні пам'ятали короля Оберона та королеву Тітанію, поки не спливе їхній час" [2: 83; 14: 27.]. Тут Володар Снів використовує два слова: *diversion* та *entertainment*. Причому слово *diversion* функціонує у фрагменті в його різних значеннях, зокрема "відволікання", що наближує його значення до поняття ілюзії, мороку [12: 367]. Ельфи дають силу снам, вони мандрують у підсвідомості людей. На думку Геймана, це – частина їхньої природи, і коли володарі ілюзій змушені покинути землю, там має лишитися той, хто зберігатиме силу уяви для людства. Таку роль Сендмен відводить Вільяму Шекспіру, бо той "радо стає рушієм великих історій" [2: 82]. Палке бажання молодого письменника "давати людям мрії, що на роки мене переживуть" [1: 134] виконане за умови – дарувати такі сни. В оригіналі Гейман грається зі значеннями слова *dream* (сон / мрія), тому переклад може дослівно звучати так: "дарувати людям сни, які переживуть мене на віки" [13: 14]. Угода, що нагадує угоду Фауста (недарма вона розпочинається

розмовою з Марлоу), повністю підкорює героя диктату примусового наративу. "Якщо я помру, він просто напише про це п'єсу "Гамлет", – каже син Шекспіра. – Для нього важливе лише... важливі лише історії" [2: 76; 14: 18].

Роль ілюзії для свідомості людини Гейман розглядає в комплексі з роллю слова як елемента, що творить особливу реальність. "Правда не обов'язково мусить трапитися. Казки й сни – це тіні правди, що залишаються тоді, як факти перетворюються на пил і попіл та будуть забуті" [2: 84; 13: 27]. Формат коміксу дає змогу відтворити драму дослівно. Так, паралельно з подіями за сценою та розмовами глядачів читач має змогу спостерігати за ходом вистави "Сон літньої ночі". Тому особливої значущості набувають прямі цитати, що лунають зі сцени, – розмова Тезея та Іполіти про роль уяви та роль автора у створенні ілюзій перегукується з розмовою Морфея та королеви ельфів, утворюючи стереоскопічний ефект: "Поетів зір у високому безумстві / Блаує поміж небом і землею, / І, як уява створює подобу / Речей незнаних, так перо поета / І плоть, і назву, й місце надає / Тому, що є лише пустим повітрям. / Таку уява буйна має силу" [8: 464].

Візуальний ряд коміксу в цей час поєднує зображення сцени та великий план Володаря Снів, який осмислює почуте. Істота, яка владарює у світі уяви людей, намагається зрозуміти свою сутність. Саме тому завершенням усього графічного роману й теми уяви, наративу та ілюзій стає фінальна зустріч Сендмена з Шекспіром, який віддає володарю снів останню з обіцяних п'єс – "Бурю". Великий бард називає себе підмайстром Володаря снів, "принца переказів, який не має власного переказу" [15: 42]. Пробудження як зняття маски та відмова від магії завершує епопею

Н. Геймана. Уява людини – поета – перемагає надприродну магію. "Тут немає ніякого чаклунства, ніякої магії. Я лише відкрив тобі двері в середину тебе, і це все" [15: 41], – говорить Сендмен Шекспіру.

Формат коміксу – діалогічність, драматизація, єдність часу, місця та дії [3: 433] – не дає автору змоги безпосередньо висловити свою оцінку подій, як це відбувається в романі. Террі Пратчетт не лише оцінює роль ельфів за допомогою опису їхніх вчинків чи висловів персонажів роману, але й висловлює власне ставлення до народу, який насилає ілюзії. Ельфи Пратчетта – частина паразитичного світу, позбавленого власного часу та розвитку. Для існування їм необхідно володіти свідомістю людей, чого досягають завдяки ілюзіям. Вони проникають у сні та приходять, коли їх кличуть. Прагнучи захопити землю, використовують людей, бо ті є такою частиною землі, яка здатна сприйняти ілюзії. Можливо, саме ця ідея Пратчетта є розвитком фрази Геймана про те, що Гайя (богиня Землі в грецькій міфології) вже не хоче бачити чарівний народ у своїх володіннях: земля відторгає народ, який є носієм ілюзій. Ельфи чужі в цьому світі. Вони роз'єднані (король і королева мешкають окремо та втілюють протилежні сили), існують в окремих просторах. Прагнення захопити землю – винятково паразитичне, позбавлене любові до неї. Людина для ельфа – нижча істота, яка гідна слугувати лише іграшкою в жорстоких розвагах. При цьому пам'ять про істинну сутність ельфів стерлася зі свідомості пересічних мешканців Диску – вони готові залюбки кликати у свій світ цей чарівний народ із його піснями та танцями під сяйвом місяця уповні.

Слова та перекази, змінюючи своє первинне значення, утрачають силу, руйнують захисні бар'єри у свідомості людей, змушують їх покоритися

ілюзіям. Лейтмотивом стосунків людей та ельфів у романі Пратчетта "Пани та пані" є очищення свідомості від ілюзій, перемога над марою, цінність власного вибору та волі. Цікаво, що на боротьбу з ілюзіями здатні саме ті люди, які усвідомлюють вплив тексту на свідомість (відьми Ланкру завжди підкреслюють: "Зміни оповідь, зміниш світ" [20: 268]), хоча в романі "Пани та пані" теми формування переказів не порушено, вона докладно опрацьована в попередніх романах циклу ("Відьми за кордоном", 1991, та "Віщі сестри", 1988). Отже, Пратчетт проводить читача від усвідомлення світотворчої сили слова та уяви до руйнівної сили ілюзії, заснованої, зокрема, на відторгненні первинного значення слова [4].

У контексті гри Геймана та Пратчетта з образами "Сну літньої ночі" цікаво зупинитися на образі Пака докладніше. Дух-бешкетник, блазень короля ельфів, який у фіналі комедії навіює чарівні сні з веселими жартами ("А як ми вам не вгодили, / Все направим любо-мило : / Думайте, що ви заснули / Й перед вами сні майнули" [8: 476] тощо) та розважається з почуттями смертних, не роблячи надто великої шкоди, змінюється, пройшовши крізь віки. У Кіплінга він єдиний, хто залишився в Англії з усього чарівного народу, бо зміг адаптуватися до світу людей: він не боїться солі, легко сприймає нове та зберігає старе – пам'ять та історію землі, її силу. Це – своєрідний дух-хранитель островів. У коміксі Геймана Пак теж єдиний, хто залишається на землі, коли закінчується вистава. Але, на відміну від свого літературного попередника, він прагне насміхатися з недолугих смертних, його жарти зі та небезпечні. У певний момент він "знешкоджує" актора, який грає Пака на сцені та стає на його місце. Сцена обговорення "чарівними" глядачами вистави про них самих сповнена алюзіями на аналогічну у "Віщих

сестрах", романі Пратчетта, також заснованому на шекспірівському претексті, де відьми, прототипи героїв вставної п'єси, коментують виставу з позиції її відповідності реальним подіям так само, як коментують виставу в коміксі Геймана Тітанія з Обероном. Це ще один приклад діалогу письменників. Після такої заміни ілюзії на сцені набуває сили ілюзії в житті, на відміну від аналогічної сцени у "Віщих сестрах", коли втручання в дію чарівних персонажів руйнує ілюзію [21]. Фінальний монолог Пака звучить уже не легко та жартівливо, а зловісно, що підкреслюється візуальним рядом коміксу. Гейман засвідчує: п'єса Шекспіра залишила на землі не лише пам'ять про короля та королеву ельфів, але і їхнього блазня, який не зупиниться ні перед чим у своїх жартах, граючи на почуттях людей. Ельфи Пратчетта, по суті, усі наділені рисами такого Пака. Якщо в коміксі Геймана наслідком виконання п'єси є вторгнення ("диверсія") ілюзії у світ людей, то в романі Пратчетта людям вдається перемогти таке вторгнення та захистити свій світ від неконтрольованої сили марень.

Висновки і перспективи дослідження. Отже, логічно висловити думку, що автори фентезі доби постмодернізму Т. Пратчетт та Н. Гейман, звертаючись до сюжету "Сну літньої ночі", прагнуть змодельовати ситуацію, яка дає змогу осмислити роль ілюзії, протиставляючи її фантазії як свідомому акту творчості. При цьому Пратчетт пропонує читачеві конкретні шляхи звільнення від ілюзій, натомість Гейман залишає відкритий простір для філософського осмислення та рефлексії, яка іноді занурює людину в безвихідь. Діалог письменників, які, використовуючи різні наративні форми, звертаються до одного й того самого класичного сюжету, активізуючи при цьому як

фольклорні уявлення, так і загальне літературне тло, дає змогу визначити провідні ідеї часу: необхідність звільнення свідомості від ілюзій, нав'язаних наративними шаблонами, оновлення значення слів, усвідомлення формотворчої сили фантазії та наративу. Взаємодія художніх практик (драми, роману, коміксу) поряд із введенням глядацької рецепції як чинника сюжету – визначальна риса сучасного літературного процесу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ:

1. Гейман Н. The Sandman. Пісочний чоловік : пер з англ. Київ, 2018. Т. 2. 265 с.
2. Гейман Н. The Sandman. Пісочний чоловік : пер з англ. Київ, 2018. Т. 3. 184 с.
3. Ерофеев В. Комиксы и комиксовая болезнь. В лабиринте проклятых вопросов. Москва, 1996. 448 с.
4. Канчура Є. Ідейно-композиційна роль ситуації зупиненого часу в романах Террі Пратчетта. *Хронозрушення: концепції нелінійного часу у свідомості культур та літератур. Сучасні літературознавчі студії*. Київ, 2007. Вип. 4. С. 92–97.
5. Канчура Є. Мотив єднання з землею у постмодерній фентезі (на матеріалі романів Террі Пратчетта). *Вісник Львівського університету. Серія іноземні мови. Збірник наукових праць*. Львів, 2011. Вип. 18. С. 120–128.
6. Пронкевич О. В. Шекспір і популярна культура. *Шекспірівський дискурс*. Запоріжжя, 2010. Вип. 1. С. 262–271.
7. Тихомирова О. В. Полеміка з Шекспіром у літературі фентезі. *Вісник Львівського університету. Серія іноземні мови*. Львів, 2012. Вип. 20. Ч. 2. С. 176–183.

8. Шекспір В. Сон літньої ночі : переклад Ю. Лісняка. Т. 2. Київ, Дніпро, 1986. 624 с.

9. Abbott W. T. *White Knowledge and the Cauldron of Story : The Use of Allusion in Terry Pratchett's Discworld : A thesis presented to the faculty of the Department of English East Tennessee State University In partial fulfillment of the requirements for the degree Master of Arts in English*. May, 2002. URL : <http://www.lspace.org/books/analysis/bill-abbott.html> (дата звернення 15.12.2019).

10. Andersen D. *Bewitching Writing. An Analysis of Intertextual Resonance in the Witch sequence of Terry Pratchett's Discworld*. Aalborg University. November, 2006. URL : <http://www.lspace.org/books/analysis/dorthe-andersen.html> (дата звернення 15.12.2019).

11. Brown S. A. "Shaping Fantasies": Responses to Shakespeare's Magic in Popular Culture. *Shakespeare* 5: 2. 2009. P. 162–176.

12. Cowie A. P., Lewis J. W. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford University Press, 2001. 1539p.

13. Gaiman N. The Sandman. № 13. New York : Vertigo (DC Comics), March, 1990. 32 p.

14. Gaiman N. The Sandman. № 19. New York : Vertigo (DC Comics), September, 1990. 32 p.

15. Gaiman N. The Sandman. № 75. New York : Vertigo (DC Comics), March, 1996. 48 p.

16. Lancaster K. Neil Gaiman's "A Midsummer Night's Dream" : Shakespeare Integrated into Popular Culture. *Journal of American & Comparative Cultures*. № 23. Pp. 69–77. URL : [10.1111/j.1537-4726.2000.2303_69.x](https://doi.org/10.1111/j.1537-4726.2000.2303_69.x).

17. Kipling R. *Puck of Pook's Hill*. London, Macmillan and Co., 1906. 305 p.

18. Mendlesohn F. *Diana Wynne Jones: The Fantastic Tradition and Children's Literature*. New York,

London, Routledge, Taylor and Francis Group, 2005. 275p.

19. Pratchett T. *Lords and Ladies*. New York, Harper Torch, 2002. 568 p.

20. Pratchett T. *A Hat Full of Sky*. New York, Harper Collins Publishers, 2004. 278 p.

21. Pratchett T. *Wyrd Sisters*. London, Corgy Books, 1989. 332 p.

REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)

1. Gaiman, N. (2018). *The Sandman. Pisochnyi cholovik [The Sandman]*. O. Oksenysh (Trans). (Vol. 2). Kyiv: Ridna mova [in Ukrainian].

2. Gaiman, N. (2018). *The Sandman. Pisochnyi cholovik cholovik [The Sandman]*. O. Oksenysh (Trans). (Vol. 3). Kyiv: Ridna mova [in Ukrainian].

3. Yerofeiev, V. (1996). *Komiksi i komiksovaia bolezn [Comics and comics fever]. V labirinte proklyatykh voprosov – In the Labyrinth of the Cursed Issues*. Moskva [in Russian].

4. Kanchura, Ye. (2007). *Ideino-kompozitsiina rol sytuatsii zupynenoho chasu v romanakh Terri Pratchetta [The Time Stopped in Terry Pratchett's novels: the role of the plot element for the content and composition]. Khronozrushennia: kontseptsii neliniinoho chasu u svidomosti kultur ta literatur. Suchasni literaturoznavchi studii – Time Shifting: the Concepts of the Unlinear Time in the Cultural and Literature Conscious. Contemporary Literature Studies, 4, 92–97 [in Ukrainian]*.

5. Kanchura, Ye. (2011). *Motyv yednannia z zemleiu u postmodernii fentezi (na materialy romaniv Terri Pratchetta) [The motif of motif of human's connection with the land in postmodern fantasy (on Terry Pratchett's novels example)]*. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriya inozemni movy –Lviv University Scientific Journal. Series Foreign Languages, 18, 120–128 [in Ukrainian]*.

6. Pronkevych, O. V. (2010). Shekspir i populiarna kultura [Shakespeare and Popular Culture]. *Shekspirivskyi dyskurs – Discourse of Shakespeare, 1*, 262–271 [in Ukrainian].
7. Tykhomyrova, O. V. (2012). Polemika z Shekspirom u literaturi fentezi [Polemic with Shakespeare in Fantasy Genre]. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriya inozemni movy – Lviv University Scientific Journal. Series Foreign Languages, 20(2)*, 176–183 [in Ukrainian].
8. Shakespeare, W. (1989). *Son litnoi nochi [A Midsummer Night's Dream]. Zibrannia tvoriv u 6-ty tomakh – Collected works in 6 volumes. (Vol. 6)*. 624 p. [in Ukrainian].
9. Abbott, W. T. (2002). *White Knowledge and the Cauldron of Story: The Use of Allusion in Terry Pratchett's Discworld*. Retrieved from <http://www.lspace.org/books/analysis/bill-abbott.html> [in English].
10. Andersen, D. (2006). *Bewitching Writing. An Analysis of Intertextual Resonance in the Witch sequence of Terry Pratchett's Discworld*. Aalborg University. Retrieved from <http://www.lspace.org/books/analysis/dorthe-andersen.html> [in English].
11. Brown, S. A. (2009). "Shaping Fantasies": Responses to Shakespeare's Magic in Popular Culture. *Shakespeare 5: 2*. P. 162–176 [in English].
12. Cowie A. P., Lewis, J. W. (2001). *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford University Press. 1539 p. [in English].
13. Gaiman, N. (1990). *The Sandman*. № 13. New York: Vertigo (DC Comics). 32 p. [in English].
14. Gaiman, N. (1990). *The Sandman*. № 19. New York: Vertigo (DC Comics). 32 p. [in English].
15. Gaiman, N. (1990). *The Sandman*. № 75. New York: Vertigo (DC Comics). 48 p. [in English].
16. Lancaster, K. (2004). Neil Gaiman's "A Midsummer Night's Dream": Shakespeare Integrated into Popular Culture. *Journal of American & Comparative Cultures, 23*, 69–77. DOI: 10.1111/j.1537-4726.2000.2303_69.x. [in English].
17. Kipling, R. (1906). *Puck of Pook's Hill*. London, Macmillan and Co. [in English].
18. Mendlesohn, F. (2005). *Diana Wynne Jones: The Fantastic Tradition and Children's Literature*. New York, London, Routledge, Taylor and Francis Group [in English].
19. Pratchett, T. (2002). *Lords and Ladies*. New York: Harper Torch [in English].
20. Pratchett, T. (2004). *A Hat Full of Sky*. New York: Harper Collins Publishers [in English].
21. Pratchett, T. (1989). *Wyrd Sisters*. London: Corgy Books [in English].

Стаття надійшла до редколегії: 21 жовтня 2019
Схвалено до друку: 26 грудня 2019